



Salon Seudun Reserviupseerit ry.
Salon Seudun Reserviläiset ry.

Jokainen ammuntaan osallistuva on omalta kohdaltaan velvollinen huolehtimaan ammunnan turvallisesta suorittamisesta.

Asetta pitää käsitellä niin, ettei sen piipun suu osoita missään tilanteessa ketään ampumapaikalla olevaa.

Kaikki toiminta ampumapaikalla on ohjattua ja tapahtuu ammunnan johtajan käskytyksen mukaan.

Yleiset varomääräykset

Vaara-alue on kivääriradan ampumakatoksen, oikean ja vasemman sivuvallin harjanteen sekä taulujen takana olevan kallion laen välinen alue.

Jokainen, joka huomaa vaaran uhkaavan, on velvollinen heti keskeyttämään ammunnan tulitoiminnan.

Tulitoiminta on keskeytettävä **heti**, jos

- havaitaan turvallisuutta vaarantava virhe, vaurio tai toimintahäiriö,
- vaara-alueella todetaan asiaankuulumatonta liikettä,
- ihminen, ajoneuvo, alus, ilma-alus havaitaan vaara-alueella,
- vaara-alueella havaitaan laajeneva kulo
- varoyhteydet katkeavat tai
- ilmaantuu jokin muu pakottava syy keskeyttää tulitoiminta.
- tulitoiminta keskeytetään komentamalla "SEIS". Jokainen on velvollinen toistamaan käskyn, varmistamaan aseensa ja pitämään sen suunnattuna turvalliseen suuntaan.
- tulitoiminnan keskeyttämisen jälkeen ammunnan johtaja päättää ammunnan tulitoiminnan jatkamisesta. Tulitoimintaa jatketaan komentamalla "SAA AMPUA".

Ampumapaikalla turvallisuutta vaarantavia virheitä ovat esim.

- jättää kuulonsa suojaamatta
- aseenn piippu kääntyy ampujan ampumasektorista sivulle
- jokin kehon osa aseenn piipun edessä
- aseenn piippu esim. ampumapaikan asehaarukan takana

- aseeseen piippu määritellyn piippulinjan edessä tai takana.

(Piippulinja hyvä määrittää johonkin helposti havaittavaan

kohtaan, esim. ampumapaikan lattian betonin etureunan tasa.)

Toiminta aseiden häiriötilanteissa

Jos aseeseen tulee häiriö, häiriön saa poistaa itse, mikäli sen pystyy turvallisesti tekemään poistumatta ampumapaikalta, aseeseen piipun ampumasuunnassa pitäen.

Mikäli häiriötä ei voi / osaa poistaa, häiriön merkiksi, makuuammunnassa toinen jalka polvitaiposta ylös, polvi- ja pystyammunnassa liipaisinkäsi ylös. Toisella kädellä pidetään ase ampumasuunnassa.

Ammunnan johtaja tai hänen osoittamansa henkilö tulee tarkistamaan tilanteen. Vaikeampi häiriötapausta poistetaan vasta kun ammuttava vaihe on päättynyt.

Kuulon suojaus

Kuulo suojataan, katetusta tilasta ammuttaessa, aina vähintään kupusuojaimin.
Suojauksen saa poistaa vasta kun ammunnan johtaja antaa siihen luvan.

Jokainen on kuitenkin viimekädessä itse vastuussa kuulonsa riittävästä suojaamisesta!

Ampujien toiminta

Lipastamisen jälkeen ampuja nousee ylös maton taakse, jotta ammunnan johtaja näkee milloin kaikilla on valmista.

Lippaan kiinnittämisen, lataamisen ja varmistamisen jälkeen makuulla: aseeseen perä matolle, seisten: piippu alaspäin 45 asteen kulmaan, valmiuden merkiksi.

Kun ampuja on kaikki patruunansa ampunut, makuulla: aseeseen perä matolle, seisten: piippu alaspäin 45 asteen kulmaan, valmiuden merkiksi.

Koska aseet ovat omia, jokainen on itse vastuussa aseensa turvallisesta kunnosta ja siitä, että aseeseen piipussa ei ole mitään ylimääräistä.



Salon Seudun Reserviupseerit ry.

Salon Seudun Reserviläiset ry.

Kivääriammunta

Ampumamatka: 150 metriä.

Taulu: 03

Laukausmäärä: 5 + 10 + 10 = 25

Ampuma-aika: ei rajoitettu

Luokat:

A = avotähtäin (ura-jyvä / reikä-jyvä)

PKA = pienoiskivääri avotähtäin (ura-jyvä / reikä-jyvä)

K = kiikaritähtäin (kaikki optiset tähtäimet sekä diopteritähtäimet)

PKK = pienoiskivääri kiikaritähtäin (kaikki optiset tähtäimet sekä diopteritähtäimet)

P = sotilasperinnease (2. maailmansodan aikaiset ja sitä vanhemmat sotilasaseet)

Alkuperäiset tai alkuperäisen kaltaiset tähtäimet. Ei optisia tähtäimiä.

Jäykistävien vaatteiden, kuten ampujantakkien, -housujen, -kenkien ja -hansikkaiden käyttö kielletty.

Suosittelut asu maasto- tai ulkoilupuku.

Alkuperäiseen peruskokoonpanoon kuulumattomien ylipitkien lippaiden (esim. rk:n 40 patruunan lipas tai rumpulipas) kielletty.

Ammunnan kulku:

5 kohdistuslaukausta

- aseiden tukeminen säkkiin, bipodiin tai muuhun tukeen sallittu.
- ammunta omalla tahdilla

10 kilpalaukausta

- ampuma-asento maaten
- aseiden tukeminen, aseiden omaan hihnaan, sallittu
- lipastuen käyttö sallittu.
- muiden tukien käyttö kielletty
- ammunta omalla tahdilla

10 kilpalaukausta

- ampuma-asento seisten
- aseiden tukeminen, aseiden omaan hihnaan, sallittu
- lipastuen käyttö sallittu.
- muiden tukien käyttö ja nojaaminen johonkin esineeseen kuten ampumapöytään tai -tasoon kielletty
- ammunta omalla tahdilla

Iskemän arvon määrittämiseen käytetään **8 mm:n** tulkia.



Salon Seudun Reserviupseerit ry.

Salon Seudun Reserviläiset ry.

RA 7 – ammunta

Nopeiden kertalaukausten ja kahden perättäisen nopean laukauksen ampuminen makuuasennosta itselataavalla kiväärillä. Lajissa on sallittu vain kertatulen käyttö.

1. Ammunta

RESUL:n ja sen jäsenyhdistysten järjestämissä tilaisuuksissa ammuttava RA 7 vastaa ammunnan kulultaan PEMAav-os pak JV 02:02 (9.1.2004 alkaen) rynnäkkökivääri-ammuntaa no. 7. Poikkeuksia on lähinnä aseiden määrittelyssä, sarjoissa ja tulosten kirjaamisessa.

2. Sarjat

H / joukkue H kaikki ampujat ikään ja sukupuoleen katsomatta

H50 / joukkue H50 kilpailuvuonna 50 vuotta täyttävät ja vanhemmat

3. Ase

Sotilaskäyttöön suunniteltu tai sen kaltainen vakiokuntoinen, alkuperäisillä avo- tai reikätähtäimillä varustettu lippaallinen itselataava kivääri, jonka kaliiberi on 5,45 - 8,00 mm. Aseeseen ei saa tehdä muutoksia. Laukaisuvastuksen on oltava vähintään 1000 grammaa.

Varusteet:

Ammunnan aikana käytetään kolmea lipasta. Lippaiden tulee olla alkuperäisiä tai tarvikelippaita ja kunkin lippaan kapasiteetin tulee olla vähintään 20 patruunaa. Lippaisiin ei saa tehdä muutoksia.

Hihnatuon, tukijalkojen tai muun erillisen tuen käyttö on kielletty.

Ratakaukoputken tai vastaavan tähystyslaitteen iskemien tähystystä varten on sallittu vain koelaukaussarjan aikana. Ulkopuolisen avustajan käyttö iskemien tähystämiseen ja niiden ilmoittamiseen on kielletty.

Asusteet:

Vaatehuksena on sallittu muuntelematon, kenttäkelpoinen ulkoilu- tai maastoasu. SAL:n, Suomen Metsästäjäliiton tai muun yhteisön ammuntoja varten suunniteltujen varsinaisten rata-ammunta-asusteiden (ampumatakki, -liivit, -housut, -kengät ja -käsineet) käyttö on kielletty myös päällysvaatteiden alla. Myös taistelu- tai sirpaleliivien tai niiden kaltaisten lisävarusteiden käyttö on kielletty.

4. Taulut

Ampumatauluna käytetään Puolustusvoimien ampumataulua n:o 03. Taulupaikkojen väliin ei jätetä tauluttomia paikkoja. Ampumapaikat täytetään eräluettelon mukaisessa numerojärjestyksessä.

Eräluettelon valmistumisen jälkeen pois jääneen ampujan paikka voidaan jättää tyhjäksi.

5. Matka

Ampumaetäisyys on 150 m. (Piirien ja yhdistysten mestaruuskilpailut voidaan ampua myös lyhyemmillä radoilla. Ampumamatka on ilmoitettava kilpailukutsussa.) Ampuma-asento on makuu. Lipastuen käyttö on sallittu. Valmiusasennossa ase on varmistettu. Aseen perä on laskettu ampuma-alustaa vasten siten, että aseiden perä ei ole tuettu olkaa vasten. Myös kilpailusarjaa suoritettaessa aseiden perä on laskettava ampuma-alustaa vasten siten, että se ei ole tuettu olkaa vasten taulujen ollessa käännettyinä pois. Perän saa nostaa olkaa vasten taulujen alkaessa kääntymä esiin. Mikäli ampumaratamääräykset rajoittavat piippulinjaa siten, että perää ei ole mahdollista laskea kiinni ampuma-alustalle, tulee perän silti olla selvästi laskettuna irti olkapäästä.

Jos kuka tahansa havaitsee ampuma-alueella turvallisuutta uhkaavan tekijän, on hän velvollinen huutamaan kuuluvalla äänellä ”TULI SEIS”, mikä on jokaisen kuulijan toistettava. Tuli seis – komennon jälkeen kukaan ei saa laukaista asettaan, vaan se on suunnattava turvalliseen suuntaan, lipas irrotettava ja patruunat poistettava aseesta, kunnes vaaratilanne on selvitetty ja kilpailun johtaja komentaa ”LATAA”.

6. Koelaukaukset

Ennen varsinaista kilpa-ammuntasuoritusta saa ampua viisi (5) koelaukausta. Aikaa koelaukauksiin on 10 minuuttia. Koelaukausten iskemä ei näytetä eikä avustajan käyttö ole sallittua. Iskemät taulussa liituaa tuomari ja paikkaa ampuja ennen varsinaista kilpa-ampumasuoritusta.

7. Ammunnan kulku

1. sarja

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 10 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu

2. sarja

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 10 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu

3. sarja

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 10 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan kaksi laukausta
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu

8. Ohilaukaukset

Ohilaukaukseksi tuomitaan numerorenkkaan ulkopuolelle ammuttu laukaus, kokonaan ohi ammuttu laukaus tai laukaus, jonka iskemän pituus on vähintään kaksi kertaa luodin halkaisija. Myös kimmoke on ohilaukaus.

9. Ylimääräiset iskemät

Mikäli taulusta löytyy ylimääräisiä iskemä, lasketaan tulokseksi 18 parasta iskemää.

10. Asehäiriö

Asehäiriö ei oikeuta uusintaan.

11. Taululaitteen häiriö

Häiriö taululaitteissa oikeuttaa uusintaan, joka ammutaan välittömästi kyseisen erän jälkeen. Mikäli tauluhäiriöstä johtuvan uusinnan alkaminen viivästyy yli puoli tuntia, on ampujilla oikeus saada uusi koesarja.

12. Sääntörikkomus

Sääntöjen rikkomisesta rangaistaan kilpailijaa vähentämällä joka kerralla lopputuloksesta kaksi (2) pistettä. Ammunnan aikana ammunnanjohtaja vastaa siitä, että sääntörikkeet merkitään tuloslaskentaa varten. Turvallisuusrikkeestä kilpailija suljetaan pois kilpailusta ja hänen tuloksensa mitätöidään. Turvallisuusriike on kilpailupaikalla tapahtuva vahingonlaukaus, ladatun aseiden käsittely ammunnan sääntöjen tai ammunnanjohtajan käskyjen vastaisesti.

13. Tulkkaus

Iskemien arvon määrittämiseen käytetään **8 mm:n** tulkkia.

14. Sijoitus

Kilpailijan sijoitus määritetään tuloksen perusteella.

15. Tasatulokset

Tasatuloksen sattuessa ratkaistaan sijoitus seuraavasti:

A. Sijat 1-8:

1. iskemien määrä
2. kymppien määrä, yhdeksikköjen määrä jne.

B. Sijat 9:stä eteenpäin:

Ampujat merkitään samalle sijaluvulle sukunimensä mukaiseen aakkosjärjestykseen. Seuraavaa sijoitusta määrittäessä otetaan huomioon edelliselle sijaluvulle merkittyjen ampuijen lukumäärä.

C. Joukkue-tulos:

Mikäli joukkuekilpailu järjestetään, on siitä mainittava kilpailukutsussa. Joukkuekilpailu toteutetaan liiton ammunnan yleissääntöjen mukaisesti.

16. Ammunnan kulku

Ammunnan johtaja selostaa kohdan 7. mukaisen ammunnan kulun 5 minuuttia ennen valmistautumisaajan alkamista.

17. Komennot

Valmistautumisaika 5 minuuttia alkaa.

Viimeistään tämän komennon jälkeen tulee taulujen kääntyä näkyviin. Ampujat asettelevat varusteensa paikoilleen ja ottavat ampuma-asennon. Ase lataamattomana ja varmistettuna sekä tyhjä lipas kiinnitettynä on sallittua suorittaa tähtäysharjoittelua.

Valmistautumisaika päättyy. Lipas irrota.

Ampujat irrottavat lippaan sekä laskevat aseensa että lippaan alustalle.

Koelaukauksia varten enintään viidellä patruunalla lipasta.

Ampujat lipastavat 45 s:n aikana yhteen lippaaseen enintään viisi patruunaa.

Lipas kiinnitä, lataa ja varmista.

Ampujat kiinnittävät lippaan, lataavat ja varmistavat aseensa huolehtien siitä, ettei ase piippulinja osoita yli taustavallin. Ampujat ottavat valmiusasennon.

Oletteko valmiit?

Mikäli kaikki ovat valmiit, komentaa ammunnan johtaja odotettuaan 3 s:

Taulut.

Jos ”Oletteko valmiit?”-komennon jälkeen 3:n sekunnin aikana joku ampujista ilmoittaa ”ei valmis”, toistaa ammunnan johtaja kuuluvalla äänellä ”ei valmis” ja antaa lisäaikaa 15 s, jonka jälkeen hän komentaa:

Huomio! Taulut.

Ampujat saavat poistaa varmistuksen. Taululaitteiden hoitaja käynnistää ajanoton ja kääntää taulut näkyviin ohjelman mukaisesti. Taulujen alkaessa kääntyä esiin aseensa nostaa ampuma-asentoon ja ampuja ohjelman mukaisen määrän laukauksia.

Kun ampujat ovat ampuneet kaikki koelaukauksensa, he varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle. Ammunnan johtajan todettua kaikkien erään osallistuvien suorittaneen koelaukauksensa tai taulut käännetään pois 10 minuutin ampuma-ajan päätyttyä, ammunnan johtaja komentaa:

Tuli seis, lipas irrota, patruunat pois.

Ampujat irrottavat lippaan, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

Jos joku ampujista ei ole ampunut kaikkia koelaukauspäruunoita, hän irrottaa lippaan, poistaa patruunat aseesta ja lippaasta sekä varmistaa aseensa että laskee sen alustalle.

Liikkuvat taakse, tarkastan aseet.

Ampujat vetävät liikkuvat taakse kunnes ase ja lipas on tarkastettu.

Ammunnan johtaja ja/tai ratavalvojat tarkastavat, että aseet ja lippaat ovat tyhjät.

Tähdätyt läpilaukaus, varmista ase ja laske se alustalle. Tauluille.

Ampujat suorittavat tähdätyt läpilaukauksen, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle, minkä jälkeen taulutuomarit ja ampujat menevät tauluille. Vähintään yksi ratavalvoja jää vartioimaan aseita. Taulutuomari liituaa iskemät ja ampujat paikkaavat taulunsa.

Kaikkien poistuttua tauluilta ja ampujien otettua paikkansa, ampujat voivat tarvittaessa säätää tähtäimiään. Kilpailu alkaa tähtäimien säädön jälkeen välittömästi komennolla:

Valmistautukaa ampumaan kilpailusarjat, aikaa 2 minuuttia.

Ampujat ottavat makuuasennon. Ase lataamattomana sekä varmistettuna että tyhjä lipas kiinnitettynä on sallittua suorittaa tähtäysharjoittelua.

Valmistautumisaika päättyy. Lipas irrota.

Ampujat irrottavat lippaan ja laskevat aseensa alustalle.

Ensimmäisen sarjan kilpalaukauksia varten kolmeen lippaaseen kaksi patruunaa kuhunkin lipasta.

Ampujat lippastavat 45 s:n aikana kolmeen lippaaseen kaksi patruunaa kuhunkin.

Lipas kiinnitä, lataa ja varmista.

Ampujat kiinnittävät lippaan, lataavat ja varmistavat aseensa huolehtien siitä, ettei aseensa piippulinja osoita yli taustavallin. Ampujat ottavat valmiusasennon.

Oletteko valmiit?

Mikäli kaikki ovat valmiit, komentaa ammunnan johtaja odotettuaan 3 s:

Taulut.

Taulut kääntyvät näkyvistä komennosta ”taulut”.

Jos ”Oletteko valmiit?”-komennon jälkeen 3:n sekunnin aikana joku ampujista ilmoittaa ”ei valmis”, toistaa ammunnan johtaja kuuluvalla äänellä ”ei valmis” ja antaa lisäaikaa 15 s, jonka jälkeen hän komentaa:

Huomio! Taulut.

Ampujat saavat poistaa varmistuksen. Taululaitteiden hoitaja käynnistää ajanoton ja kääntää taulut näkyviin ohjelman mukaisesti. Taulujen alkaessa kääntyä esiin aseensa nostaa ampuma-asentoon ja ampuu ohjelman mukaiset laukaukset. Kun ampujat ovat ampuneet kaikki sarjan mukaiset kilpalaukauksensa, he varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

Ammunnan johtajan todettua kaikkien erään osallistuvien suorittaneen kilpalaukauksensa tai taulut käännetään pois sarjan ampuma-ajan päätyttyä, ammunnan johtaja komentaa:

Tuli seis, lipas irrota, patruunat pois.

Ampujat irrottavat lippaan, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

Jos joku ampujista ei ole ampunut kaikkia sarjaan kuuluneita kilpalaukauksia, hän irrottaa lippaan, poistaa patruunat aseesta ja lippaasta. Varmistaa aseensa ja laskee sen alustalle. Ampuja ilmoittaa ammunnan johtajalle ampumatta jääneet patruunat. Toisen ja kolmannen sarjan ampumiseksi toistetaan ensimmäisen sarjan komennot. Kaikkien kolmen sarjan tultua ammutuksi, ammunnan johtaja komentaa:

Liikkuvat taakse, tarkastan aseet.

Ampujat vetävät liikkuvat taakse kunnes ase ja lipas on tarkastettu.

Ammunnan johtaja ja/tai ratavalvojat tarkastavat, että aseet ja lippaat ovat tyhjät.

Tähdätty läpilaukaus, varmista ase ja laske se alustalle. Tauluille.

Ampujat suorittavat tähdätyn läpilaukauksen, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle, minkä jälkeen taulutuomarit ja ampujat menevät tauluille. Vähintään yksi ratavalvoja jää vartioimaan aseita. Taulutuo-mari määrittää iskemän arvon ja liituaa iskemät. Ampujat paikkaavat taulunsa.

Kaikkien poistuttua tauluilta ammunnan johtaja antaa ampujille luvan pakata aseensa ja varusteensa.

18. Lisämerkintä

Ammuttaessa puolustusvoimien radalla, on noudatettava puolustusvoimien turvaohjesäännön mukaisia komentoja ja ampuma-asentoja.

19. Hyväksyntä

Nämä säännöt on hyväksytty RESUL:n hallituksen kokouksessa 25.11.2006. Voimassa 25.11.2006 alkaen.



Salon Seudun Reserviupseerit ry.

Salon Seudun Reserviläiset ry.

Pistooliammunta

Ampumamatka: 25 metriä.

Taulu: 04

Laukausmäärä: $5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$

Ampuma-aika: 25, 20, 15 ja 10 s / 5 lks

Luokat:

PP = pienoispistooli, kal. 0.22

IP = isopistooli, kal. > 0.22

Jäykistävien vaatteiden, kuten ampujantakkien, -housujen, -kenkien ja -hansikkaiden käyttö kielletty.

Suositeltu asu maasto- tai ulkoilupuku.

Avotähtäimet (ura-jyvä / reikä-jyvä).

Ei optisia tähtäinlaitteita tai dioptereita.

Ote aseesta oman valinnan mukaan yksi- tai kaksikäsisesti.

Ammunnan kulku:

5 kohdistuslaukausta

- ammunta omalla tahdilla

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 25 s

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 20 s

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 15 s

5 kilpalaukausta

- ammunta-aika 10 s

Ammunta-aika alkaa taulujen kääntyessä esiin ja päättyy kun taulut kääntyvät näkyvistä.

Ennen taulujen kääntymistä ampujat ovat valmiusasennossa, aseensa piippu ja asetta pitävän käsien/käden käsivarsi suorana, noin 45 asteen kulmassa maahan päin.

Tulkkaukseen ampujan käyttämällä kaliiberilla.

Tulokset ylös jokaisen kilpalaukaussarjan välillä.

*Jos ampujalle tulee aseeseen häiriö, esim. vinosyöttö, laukeamaton, on ampuja oikeutettu **yhteen** uusintaan, jossa ampuu jäljelle jääneet patruunat.*

Ammunta-aika uusinnassa on (sarjan kokonaisaika / 5) x ampumatta jääneet patruunat.

Jos uusinta-ammunta myös keskeytyy häiriöön, loput patruunat kyseisessä sarjassa jäävät ampumatta.

Esimerkki

Ampuja ehti ampua 15 sekunnin kilpasarjassa kolme laukausta, neljäs patruuna syöttyi vinoon.

Ampuja saa uusinta-ammunnan kahdelle patruunalle.

Ampuma-aika näille on $(15/5) \times 2 = 6$ sekuntia.

Ammunta alkaa myös tässä tapauksessa valmiusasennosta ja aseeseen saa nostaa vasta pillin vihellyksestä.